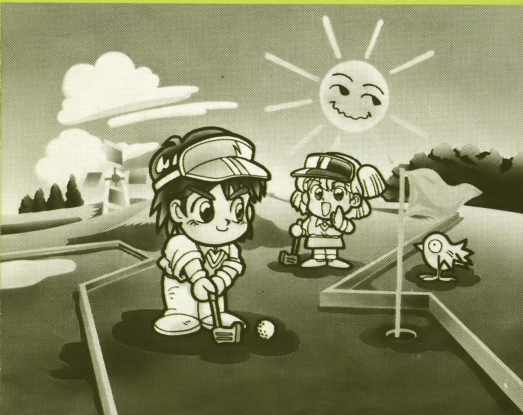


任天堂 ファミリーコンピュータ™

FAMICOM FAMILY



30・100

とりあつかいせつめいしよ  
**取扱説明書**

WAV-Q6-11

# ようこそ、ミニ・パットへ……♡

あざ しば ふ う え かん  
鮮やかなグリーンの上でピクニック感  
かく き らく き ぶん あじ  
覚で気楽にゴルフ気分が味わえちゃう。そう、  
バターゴルフってきみ し 知っているよね。気の合  
うとも 友達ちや、すてき な ガールフレンド・ボーイフ  
レンドとしば ふ う え たの 芝生の上で楽しくプレイ！ボールがカ  
ップにお 落ちたとき かいかん 快感といったらたまらない。  
そこできみ きたら 新しきとってすてき も素敵なコース  
をしょうかい 紹介いたします。「ミニ・パット」、これが  
このコースの名前です。なまえ かわいいでしょう？！

でも、カンタンだなんてバカにしちゃいけない。  
び みょう 微妙なグリーンのアンジュレーション(起伏)  
はもちろん、あつと おどろ き ばつ し かけ 驚くいろんな奇抜な仕掛け  
待ちかまえているんだ。きみ 君がバターゴルフを1  
ど 度でもプレイしたことがあるならぜったいちようせん 絶対挑戦して  
みるか 価値ありだよ。もちろん  
「ミニ・パット」がはじめて  
というきみ 君にもトレーニングモ  
ードでじっくり れんしゅう 練習なんてこ  
ともできるしんせつ 親切さだ。なには  
ともあれコースに出てみよう!!





# もくじ

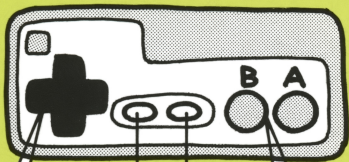


♣コントローラーの使い方 <sup>つか かた</sup> .....	3
♣ゲームの準備 <sup>じゅん び</sup> .....	4
♣ゲームモードは2種類 <sup>しゅるい</sup> .....	5
♣メイン画面の見方 <sup>が めん み かた</sup> .....	7
♣さあ、いよいよ本番(PLAY) <sup>ほんばん</sup> .....	8
♣トレーニングで練習してみよう(TRAINING) <sup>れんしゅう</sup> .....	12
♣スコアボードの見方 <sup>み かた</sup> .....	15
♣パットのし方 <sup>かた</sup> .....	16
♣ギブアップ.....	18

## まも ちゅう い じ こう 守ってほしい注意事項

- ①精密機器<sup>せいみつ きき</sup>ですので、極端な温度条件<sup>きょくたん おん ど じょうけん か</sup>下での使用や保管<sup>ほ かん</sup>および、強いショック<sup>しゅく</sup>を避けてください。
- ②端子部分<sup>たん し ぶ ぶん</sup>に手を触れたり、水<sup>みづ</sup>にぬらすなど絶対<sup>ぜったい</sup>によごさないでください。
- ③シンナー・ペンジン・アルコール類<sup>るい き はつ 油</sup>の揮発油<sup>き はつ 油</sup>では、ふかないでください。
- ④カセット交換<sup>こうかん</sup>の際、必ず電源<sup>でんげん</sup>をお切り<sup>き</sup>ください。
- ⑥健康<sup>けんこう</sup>のためテレビ画面<sup>が めん</sup>からできるだけ離<sup>はな</sup>れてください。また、長時間<sup>ちやうじ かん</sup>ゲームをすることは、休憩<sup>きゅうけい</sup>をするようにしましょう。
- ⑥ご使用<sup>しようこ</sup>後はACアダプタ<sup>かなら</sup>をコンセント<sup>ぬ</sup>から必ず抜いておいてください。

# ■コントローラーの使い方



## ＋ボタン

- 上下・左右 / “+”  
カーソルの移動
- 左右 / ホール選択

## START SELECT

## Bボタン

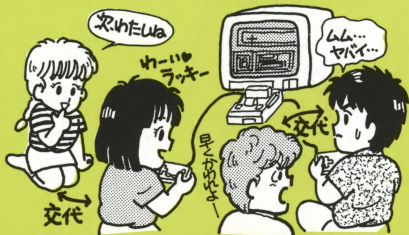
- キャンセル

## Aボタン

- 項目の決定、  
パット、次の  
ホールへ進む。

このミニ・パットは1人～4人まで、コントローラーのⅠ・Ⅱを使い分けながら手軽に遊ぶことができます。

- 外付ジョイスティックはご使用になれません。





Mini-Putt

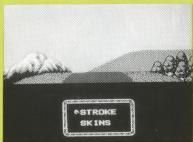
さあ、ミニパットを  
はじめよう!!



## ■ ゲームの準備



ファミリーコンピュータ本体  
に「ミニ・パット」のロム・  
カセットを正しく差し込み、  
電源を入れてください。すぐ  
にタイトル画面が始まります。



タイトル画面になったらAボ  
タンもしくはスタートボタン  
を押してください。ゲームモ  
ード選択画面になります。

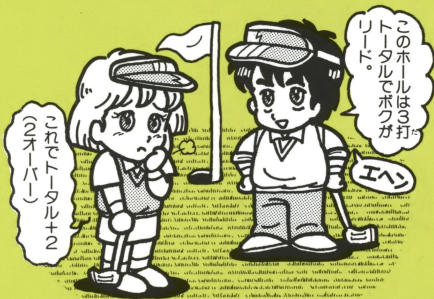
## ■ゲームモードは2種類<sup>しゅるい</sup>

この「ミニ・パット」には次の2つの<sup>つぎ</sup>  
ゲームモードがあります。

### ★STROKE (ストロークプレイ)

.....

各ホール<sup>かく</sup>の規定打数<sup>きてい だすう</sup>(パー数)<sup>すう</sup>を基準<sup>きじゆん</sup>としてそれより  
いかに少ない打数<sup>すく だすう</sup>で終了<sup>しゅりよう</sup>できるかを競います。規定  
打数<sup>だすう</sup>より少なければ「アンダー」、多ければ「オーバ  
ー」といい、ゴルフと同じようにアンダー(ー)のほ  
うが良いスコアとなります。最終<sup>さいしゅうてき</sup>的には9ホールす  
べての合計<sup>ごうけい</sup>で勝ち負け<sup>か ま</sup>を決めます。



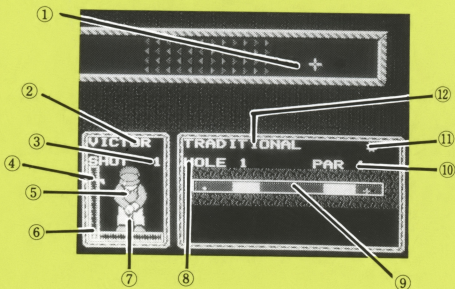


スキズ  
★SKINS (スキズマツチ)

ストロークが規定打数のトータルスコアを競うのに  
たいして、スキズマツチは複数で対戦し、各ホー  
ルごとに打数の少ない方を勝ちとします。そして勝  
ったホールに設定してある賞金を獲得し、賞金の合  
計を競う方法です。



# が めん      み かた ■メイン画面の見方



① カーソル

② 登録ネーム(名前)  
とうろく      なまえ

③ 現在プレー中のプレーヤーのバット回数  
げんざい      ちゅう      かいすう

④ バッティングゲージ

⑤ プレーヤー

⑥ 基準ライン  
きじゆん

⑦ ベストバッティング位置  
い      ち

⑧ ホールNoもしくはホール名  
ナンバ      めい

⑨ ホールの全景  
ぜんけい

⑩ ホールの規定打数  
きてい      だすう

⑪ 天気マーク ⑫ コース名  
てん      き      めい



■ さあ、いよいよ本番。  
プレイ  
(PLAY)

- ☆ 操作は<sup>そう さ</sup>十字キーの<sup>じょう げ</sup>上下または<sup>さ ゆう</sup>左右で<sup>い どう</sup>カーソルを移動させ各項目を選び、Aボタンで決定してください。Bボタンはキャンセルです。(すべて<sup>けってい</sup>決定するとキャンセルはできなくなります)

● STROKE (ストロークプレイの場合)  
.....

- ① <sup>じょう げ</sup>十字キー上下でカーソルを<sup>ストローク</sup>“STROKE”に<sup>あ</sup>合わせてAボタン<sup>お</sup>を押します。



- ② <sup>なんにん</sup>何人でプレイするかを<sup>き</sup>決めます。ストロークプレイの場合、<sup>ば あい</sup>4人<sup>にん</sup>までプレイすることができます。



③ここで“PLAY”を選んでAボタンを押すと試合モードになります。

④コースの種類を選びます。



3 ● TRADITIONAL

ミニパットの基本コース。ここを楽にプレイ出来れば、ほかのコースはその応用で攻略できる。

● DELUXE

トラディショナルが初級ならテラックスは中級者用。より微妙なパッティングタッチが要求される。

● CHALLENGE

ここでは最高のパッティング技術とセンスが要求される、上級者のコース。アンダーは難しい。

● CLASSIC

ほかの3つとは違って、遊び心がいっぱい仕掛けが待っているととてもユニークなコース。難しさは中の上ってとこかな。

⑤各プレイヤーの条件を決めます。

● プレーヤーの男女別を決めます。

MALE……男 FEMALE……女

※男女の違いは画面のグラフィックだけで、パワー、テクニックに違いはありません。





- 名前を登録します。

カーソルを「NAME」に合わせAボタンを押して、アルファベットの画面を出します。

- ✚キー上下・左右でアルファベットを選びAボタンで入力。  
最後に「END」を選んでAボタンで入力終わり。

- コントローラーを選びます。

PAD1……コントローラーⅠ  
PAD2……コントローラーⅡ



- ⑥天気を選びます。

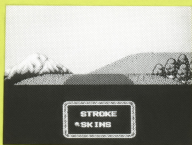
おおむね選んだ天気の状態  
でプレイできます。



- ☆⑤はプレイヤーの人数分だけそれぞれに行います。  
すべてを決定すると試合が始まります。

- SKINS (スキンスマッチの場合)

- ①✚キー上下でカーソルを  
「SKINS」に合わせてA  
ボタンを押します。



- ②何人でプレイするかを決めます。ストロークプレイの場合、4人までプレイすることができます。

③ここで“PLAY”を選んでAボタンを押すと試合モードになります。



④コースの種類を選びます。

トラディショナル デラックス チャレンジ クラシック  
TRADITIONAL DELUXE CHALLENGE CLASSIC

⑤各プレイヤーの条件を決めます。

●プレイヤーの男女別を決めます。

●名前を登録します。

✦キー上下・左右でアルファベットを選びAボタンで入力。

最後に“END”を選んでAボタンで入力終わり。

●賞金を決めます。

画面の数値は賞金額の  
トータルです。



●コントローラーを選びます。

PAD1……コントローラーⅠ

PAD2……コントローラーⅡ

⑥天気を選びます。

☆⑥はプレイヤーの人数分だけそれぞれに行います。  
すべてを決定すると試合がはじまります。

# ■トレーニングで練習してみよう。

れんしゅう  
トレーニング  
(TRAINING)

★操作は<sup>そうさ</sup>十字キーの上下または<sup>じょうげ</sup>左右で<sup>さゆう</sup>カーソルを<sup>いどう</sup>移動させ<sup>えら</sup>選び、Aボタンで<sup>けってい</sup>決定してください。Bボタンは<sup>けってい</sup>キャンセルです。(すべて決定するとキャンセルはできなくなります)

★ホールを<sup>えら</sup>選ぶときは十字キー<sup>さゆう</sup>左右で<sup>えら</sup>選んでAボタン<sup>けってい</sup>決定されます。

## ●STROKE (ストロークプレイの場合)

ばあい



①十字<sup>じょうげ</sup>キー上下でカーソルを"ST<sup>スト</sup>ROKE"に<sup>あ</sup>合わせてAボタン<sup>お</sup>を押します。



②何人<sup>なんにん</sup>でプレイするかを<sup>き</sup>決めます。ストロークプレイの場合、<sup>ばあい</sup>4人<sup>にん</sup>までプレイすることができます。



③ここで"TRAINING"<sup>トレーニング</sup>を<sup>えら</sup>選んでAボタン<sup>お</sup>を押すとトレーニングモードになります。



④コースの<sup>しゅるい</sup>種類を<sup>えら</sup>選びます。

トラディショナル	デラックス
TRADITIONAL	DELUXE
チャレンジ	クラシック
CHALLENGE	CLASSIC

⑤1～9まで好きなホールを<sup>えら</sup>選びます。

トレーニングのときは<sup>じゅんばん</sup>順番に<sup>まわ</sup>回るのではなく、<sup>じ</sup>自由<sup>ゆう</sup>に<sup>えら</sup>選べます。だから、苦手なホールはこれで何<sup>なん</sup>度も<sup>ど</sup>練習<sup>れんしゅう</sup>できるのです。



⑥天気<sup>てんき</sup>を<sup>えら</sup>選びます。

おおむね<sup>えら</sup>選んだ<sup>てんき</sup>天気の状態<sup>じょうたい</sup>でプレイできます。



各ホールとも終了すると、①の画面に戻ります。プレーヤーの<sup>じゅんばん</sup>順番はそのホールがはじまるときに出る右の画面<sup>で</sup>に表示<sup>みざ</sup>されます。トレーニングを<sup>お</sup>終わりたいときは、Bボタンでキャンセルします。

# ● SKINS (スキズマッチの場合)<sup>ば あい</sup>



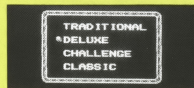
①<sup>じょうげ</sup>十字<sup>スキズ</sup>上下でカーソルを"SKINS"<sup>あ お</sup>に合わせてAボタンを押します。



②何人<sup>なんにん</sup>でプレイするかを<sup>き</sup>決め<sup>き</sup>ます。スキズマッチの場合、4人<sup>にん</sup>までプレイすることができます。



③ここで<sup>トレーニング</sup>"TRAINING"<sup>えら</sup>を選<sup>お</sup>んでAボタンを押すと<sup>トレーニング</sup>トレーニングモードになります。



④コースの<sup>しゅるい</sup>種<sup>えら</sup>類<sup>えら</sup>を選<sup>えら</sup>びます。

<sup>トラディショナル</sup> TRADITIONAL	<sup>デラックス</sup> DELUXE
<sup>チャレンジ</sup> CHALLENGE	<sup>クラシック</sup> CLASSIC

⑤1～9<sup>す</sup>まで好きなホールを選<sup>えら</sup>びます。プレイの方法<sup>ほうほう</sup>は、おおそ<sup>おな</sup>ストロークプレイのときと同じですが、スキズマッチの場合、先<sup>ば あい</sup>にそのホールを相手<sup>さき</sup>より良<sup>あいて</sup>い<sup>よ</sup>いスコア<sup>しょうりょう</sup>で終<sup>しゅうりょう</sup>了<sup>りょう</sup>したプレーヤーでそのホールは終<sup>しゅうりょう</sup>了<sup>りょう</sup>です。次<sup>つぎ</sup>のバツト<sup>い</sup>を入<sup>あいて</sup>れても相手<sup>お</sup>に追<sup>ば あい</sup>いつか<sup>しゅうりやく</sup>ない場合には、バツトは省<sup>しょうりやく</sup>略<sup>りやく</sup>されます。

⑥<sup>てん き</sup>天<sup>えら</sup>気<sup>えら</sup>を選<sup>えら</sup>びます。

☆<sup>ひょうじ</sup>トレーニングモードではスコアは表示<sup>ひょうじ</sup>されません。

# み かた

## ■スコアボードの見方

### ☆ストロークプレイのスコア

●コース名

●バー数(規定打数)  
すう きてい だすう

●ホールNoもしくはホール名  
ナンバ  
めい

●プレイヤー名  
めい

●ホールごとのプレイヤーのスコア

●コースの規定打数の合計  
きてい だすう ごうけい

### ☆スキズマッチのスコア

●コース名  
めい

●ホールNoもしくはホール名  
ナンバ  
めい

●プレイヤー名  
めい

●各ホールの勝者名  
かく  
しょうしやめい

●各プレイヤーの獲得賞金の合計  
かく  
かくとくしやきん ごうけい

●ホールの持ち点数  
も てんすう

スキズマッチでは、各ホールの勝負が引き分けのとき賞金は次のホールに繰り越しされます。





## ■パットの仕方 かた

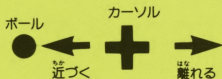
パットを行う前に必ず、**+**キーでカーソルを動かして全体を見てみましょう。



①**+**キー上下左右に動かして、カーソル“+”をパットしたい方向に置きます。



※このとき、ホール内のカーソル“+”がボールから離れるほど、左下の縦ゲージのラインが上へ上がっていきます。このゲージのラインまでバックスイングすれば、普通の状態の芝（起伏もなく平）なら“+”の場所までボールは転がりますという目安になるのです。（天気は晴れするとき）



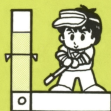
ボールをより強くパットしたいならこのラインを下のほうに設定して、ライン以上にバックスイングをしてください。

- ① A ボタンを押すと、バックスイング（赤のラインが動く）がスタートします。



※ここで何もしないと3回ゲージを上下して自動的にバットしてしまいます。

- ③ もう一度 A ボタンを押すとバックスイングの最高位置が決まります。



- ④ 赤いラインが縦のゲージから下がって、横のゲージに移ったら好きなところでさらに A ボタンを押すとバットされます。



★ パッティングポイントの打ち分け。



☆ ボールの<sup>ころ</sup>転がり方は<sup>かた</sup>天気でも<sup>てん き</sup>変わります。<sup>か</sup>曇<sup>くもり</sup>や<sup>あめ</sup>雨<sup>あめ</sup>だと<sup>はれ</sup>晴<sup>ころ</sup>のときより<sup>ころ</sup>転がりに<sup>はれ</sup>くくなります。



ファイン  
FINE

おおよそ<sup>はれ</sup>晴



クラウディ  
CLOUDY

おおよそ<sup>はれ</sup>晴と<sup>くもり</sup>曇



クワワディ  
CLOUDY

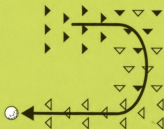
おおよそ<sup>あめ</sup>雨と<sup>くもり</sup>曇



レイニイ  
RAINY

おおよそ<sup>あめ</sup>雨

☆ 芝<sup>しば</sup>目<sup>め</sup>にも<sup>ちゆう</sup>注意<sup>い</sup>しよう。グリー<sup>じゆう</sup>ン<sup>びみゆう</sup>上<sup>びみゆう</sup>の▲や△は<sup>きふく</sup>微妙<sup>きふく</sup>なグリー<sup>きふく</sup>ンの<sup>かんが</sup>起伏<sup>ほうこう</sup>を<sup>つよ</sup>あらわ<sup>き</sup>しています。ボールを<sup>う</sup>打<sup>かんが</sup>つときよく<sup>ほうこう</sup>考<sup>つよ</sup>えて<sup>き</sup>方<sup>き</sup>向<sup>き</sup>、強<sup>き</sup>さを<sup>き</sup>決<sup>き</sup>めて<sup>き</sup>く<sup>き</sup>ださい。



△の<sup>む</sup>向<sup>む</sup>い<sup>む</sup>て<sup>む</sup>い<sup>む</sup>る<sup>む</sup>  
<sup>ほうこう</sup>方<sup>ほうこう</sup>向<sup>ほうこう</sup>に<sup>ほうこう</sup>転<sup>ほうこう</sup>が<sup>ほうこう</sup>り<sup>ほうこう</sup>易<sup>ほうこう</sup>  
<sup>やす</sup>く<sup>やす</sup>なる<sup>やす</sup>。

■ギブアップ! <sup>れんしゅう</sup>練習<sup>ふ</sup>不<sup>そく</sup>足<sup>きみ</sup>の<sup>ひつよう</sup>君<sup>ひつよう</sup>には<sup>ひつよう</sup>必<sup>ひつよう</sup>要<sup>ひつよう</sup>だね!

<sup>かく</sup>各<sup>かく</sup>ホ<sup>かく</sup>ール<sup>かく</sup>と<sup>かく</sup>も<sup>かく</sup>10<sup>かく</sup>打<sup>かく</sup>以<sup>かく</sup>上<sup>かく</sup>パ<sup>かく</sup>ット<sup>かく</sup>を<sup>かく</sup>す<sup>かく</sup>ると<sup>かく</sup>自<sup>かく</sup>動<sup>かく</sup>的<sup>かく</sup>に<sup>かく</sup>ギ<sup>かく</sup>ブ<sup>かく</sup>ア<sup>かく</sup>ッ<sup>かく</sup>プ<sup>かく</sup>に<sup>かく</sup>な<sup>かく</sup>り<sup>かく</sup>、<sup>かく</sup>ス<sup>かく</sup>コ<sup>かく</sup>ア<sup>かく</sup>に<sup>かく</sup>は<sup>かく</sup>10<sup>かく</sup>打<sup>かく</sup>と<sup>かく</sup>記<sup>かく</sup>録<sup>かく</sup>さ<sup>かく</sup>れ<sup>かく</sup>ま<sup>かく</sup>す。

<sup>だ</sup>10<sup>だ</sup>打<sup>だ</sup>よ<sup>だ</sup>り<sup>だ</sup>少<sup>だ</sup>ない<sup>だ</sup>と<sup>だ</sup>き<sup>だ</sup>でも<sup>だ</sup>、<sup>だ</sup>SE<sup>だ</sup>LE<sup>だ</sup>CT<sup>だ</sup>ボ<sup>だ</sup>タ<sup>だ</sup>ン<sup>だ</sup>を<sup>だ</sup>お<sup>だ</sup>す<sup>だ</sup>と<sup>だ</sup>ギ<sup>だ</sup>ブ<sup>だ</sup>ア<sup>だ</sup>ッ<sup>だ</sup>プ<sup>だ</sup>か<sup>だ</sup>ど<sup>だ</sup>う<sup>だ</sup>か<sup>だ</sup>き<sup>だ</sup>い<sup>だ</sup>て<sup>だ</sup>き<sup>だ</sup>ま<sup>だ</sup>す<sup>だ</sup>の<sup>だ</sup>で<sup>だ</sup>、<sup>だ</sup>ギ<sup>だ</sup>ブ<sup>だ</sup>ア<sup>だ</sup>ッ<sup>だ</sup>プ<sup>だ</sup>な<sup>だ</sup>ら<sup>だ</sup>“YES”<sup>だ</sup>を<sup>だ</sup>え<sup>だ</sup>ら<sup>だ</sup>選<sup>だ</sup>ん<sup>だ</sup>で<sup>だ</sup>く<sup>だ</sup>だ<sup>だ</sup>さい。

Made in Japan

# Mini-Putt

## ▶ STAFF

EXECUTIVE PRODUCER : SATOSHI HONDA

CO-PRODUCER: YASUHO TANAKA

PRODUCER : HARUNOBU KOMORI

DIRECTOR : TOSHIYUKI NAGAI

TAKEYUKI KASAKURA

PROGRAM : NASC

GRAPHICS : ACC

MUSIC : MEKANO

COVER DESIGN : YOSHIMI KOBAYASHI

ILLUSTRATION : MASATO KANAMONO

HIROYA KATOH

TOMOKO TAMIYA

MANUAL : YOSHIMI KOBAYASHI

MITSUTOSHI YAJIMA

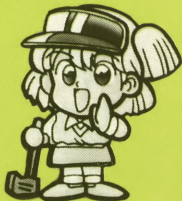
THANKS : LUM TETSUYA

JOE MICHIO

TIGER MIYAZAKI

"MUTSUKI" IGARASHI

NEMO



NINTENDO VERSION by ©1991 A wave, INC.

Original product developed by Artech Digital Entertainments.

© 1987, 1988, 1989 by Accolade, Inc. Licensed in conjunction with JPI.

## ご注意

～シャープ社製マイコンピューターテレビC1(型式19-C)をご使用のお客様へ～  
天気を『RAINY』に設定しますと画面が白くなり、ゲームに支障をきたす場合がございます。その際には、『RAINY』以外の天気を設定してください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ファミリーコンピュータ ファミコンは任天堂の商標です。



発売元

A wave, INC.